

PROGRAMA DE CURSO

Código		Nombre		
EP6002		Creación de Valor: Creatividad y Experimentación		
Nombre en Inglés				
Value Creation: Creativity and Experiment				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
3		24	0	72
Requisitos			Carácter del Curso	
			Electivo	
Propósito del Curso				
Entregar herramientas para diseñar y accionar prototipos de ideas o baja resolución como expresiones tangibles a partir de las cuales se pueda evaluar y validar ideas de solución en contextos relevantes y con usuarios destinatarios de una futura propuesta de valor.				
Resultados de Aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none"> ● Proponer ideas de solución que representen valor para un grupo de personas. ● Aplicar metodologías y herramientas de innovación para la construcción de prototipos de baja resolución. ● Experimentar a través de la validación de las hipótesis críticas del prototipo de baja resolución. ● Construir y validar con actores relevantes el prototipo de inspiración para la construcción del prototipo de baja resolución de evolución. ● Levantar e interpretar información útil que permita la iteración del prototipo de baja resolución para mejorar, cambiar la propuesta de solución según el aprendizaje obtenido con el usuario. ● Exponer oralmente, de manera atractiva, precisa y coherente los aprendizajes obtenidos en las distintas etapas del proceso de creación de valor, respaldando sus resultados con bitácoras que den cuenta del trabajo realizado. 				

Metodología Docente

Evaluación General

<p>La metodología consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Clases teórico-prácticas. ● Trabajo de campo. ● Actividades grupales. ● Bitácoras de Trabajo. ● Lecturas. ● Exposiciones grupales. ● Trabajo en equipo. 	<p>Bitácoras del proceso de creación de valor (4): 30%</p> <p>Construcción Preprotipo (3): 30%</p> <p>Bitácora Final del Proceso de Creación de valor + Pitch: 40 %</p>
--	---

Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 1	Explorar soluciones con valor: ideación	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> ● Creatividad: cómo se generan las ideas con valor?. ● Reglas de la creatividad: fuentes de inspiración ● Proceso de ideación ● Herramientas de ideación. ● Ejemplos prácticos. ● Actividad práctica. ● Bitácora del proceso: encargo #1 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica la sesión de generación de ideas según la técnica a utilizar. 2. Emplea un proceso creativo para la generación de ideas originales que tengan un valor para el usuario. 2. Utiliza herramientas de creatividad para generar la mayor cantidad de ideas. 	<p>(1), (2), (3), (4), (5), (11), (12)</p>

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 2	Conceptos de solución: conceptualizar	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Clusterización de ideas • Desarrollar conceptos por dimensión. • Probar conceptos por dimensión • Desarrollar conceptos integrados. • Matriz impacto/factibilidad • Actividad práctica. • Bitácora del proceso: encargo #2 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clasifica y agrupa las ideas en características semejantes. 2. Analiza e interpreta los factores en común de cada grupo de ideas y define un concepto que interpreta esa clusterización. 3. Elabora una matriz de impacto para situar cada concepto de idea en esta 4. Selecciona aquellos conceptos de solución de mayor generación de valor 	(1), (2), (3), (4), (5), (11), (12)

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 3	Tecnologías Emergentes	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Conociendo el Ecosistema • Patrones de Innovación Tecnológica: 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construye una capacidad de Foresight Estratégico 2. Utiliza el conocimiento para expandir el pensamiento 	(1), (2), (3), (4), (5), (11), (12)

<p>entendiendo el pasado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foresight Estratégico. • Planificación de escenarios. • Definición de una intencionalidad estratégica. • Actividad práctica • Bitácora del proceso: encargo #3 	<p>acerca de las potenciales opciones futuras.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Identifica el entorno de su propuesta de solución para generar los cambios de ser necesario. 4. Aplica una matriz de incertidumbre para la exploración de posibles futuros. 5. Analiza, interpreta y prospecta escenarios futuros a partir del foresight estratégico. 	
--	---	--

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 4	Prototipos: Construcción de pretotipos	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la diferencia entre prototipo y pretotipo? • Por qué es importante prototipar?. • La ley del fracaso • Experimentos de prototipos exitosos • Experiencias de prototipeo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construye de manera rápida y barata una idea de solución para ser testeada, iterada y validada con usuarios y expertos. 2. Utiliza técnicas de prototipado rápido para materializar una idea de solución. 3. Elabora las preguntas necesarias para la 	<p>(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Planificación en la construcción de prototipo de inspiración. ● Actividad práctica. ● Bitácora del proceso: encargo #4 	<p>construcción de un prototipo de inspiración.</p> <p>4. Identifica de manera rápida y económica los errores en su idea de solución.</p>	
--	---	--

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 5	Prototipos: Construcción de pretotipos	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos: mejores conceptos u opciones de mejoras. ● Construcción de prototipos preliminares de evolución. ● Actividad práctica. ● Bitácora del proceso: encargo #5 	<p>1. Planifica actividades, roles y recursos para la realización del trabajo de campo en diversos espacios de validación de la propuesta de solución preliminar</p>	<p>(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)</p>

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 6	Comunicando y refinando prototipos de	1

baja resolución		
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Testeo e iteración de prototipo de evolución. • Análisis de cuadrantes de captura. • Identificación de fallas y sus fuentes. • Análisis de problemas y modificación del entendimiento. • Actividad práctica. • Bitácora del proceso: encargo #6 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica actividades, roles y recursos para la realización del trabajo de campo en diversos espacios de validación de la propuesta de solución preliminar 2. Gestiona herramientas para validación de las hipótesis críticas del prototipo de evolución. 3. Itera y realiza las mejoras correspondientes del prototipo de evolución según el aprendizaje obtenido con el usuario. 	(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 7	Retroalimentación de usuarios y expertos	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Validación prototipo de evolución. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica el trabajo de campo para la validación de las 	(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)

<ul style="list-style-type: none"> ● Protocolo de preguntas para validación. ● Grilla de validación. ● Análisis información grilla de validación ● Reencuadre y mejora del prototipo de evolución. ● Prototipo de validación: versión final. ● Actividad práctica. ● Bitácora del proceso, entrega #7 	<p>hipótesis críticas del prototipo de evolución.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Gestiona herramientas para realizar el trabajo de campo y aprender del usuario. 3. Aplica un protocolo de entrevista con distintos actores involucrados en la solución del problema. 4. Utiliza una grilla de validación para aprender del usuario. 5. Captura y analiza la información obtenida a partir de la retroalimentación del usuario y expertos. 6. Revisa, corrige y realiza las mejoras correspondientes según lo aprendido con el usuario. 7. Propone una solución a partir de un prototipo de baja resolución validado para la definición de una propuesta de valor. 	
--	---	--

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 8	Presentación Pitch Proyectos de Innovación	1

Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> ● Guion para presentación del prototipo de baja resolución. ● Recursos audiovisuales para presentaciones efectivas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunica de manera efectiva el proceso de experimentación llevado a cabo. 2. Elabora una presentación efectiva con el objeto de inspirar a otros con su propuesta de solución como base para una propuesta de valor 3. Aplica técnicas de comunicación efectiva en formato Pitch. 	

Referencias Bibliográficas

- (1) GameStorming (Dave Gray, Sunni Brown, James Macanujo)
- (2) 101 Design Methods (Vijay Kumar)
- (3) Serious Play (Michael Schrage).
- (4) Las estrategia necesita creatividad (Adam Brandenburger), 2019-HBR.
- (5) Sus empleados tienen toda la creatividad que necesita. Dejemos que lo prueben (Nilofer 2019) HBR.
- (6) Deliberate Opportunity Design (DOD), Alex Bruton.
- (7) The right it, Alberto Savoia.
- (8) Access to Finance Toolkit, ICT Finance Market Place
- (9) Disciplined Entrepreneurship Workbook, Bill Aulet.
- (10) Access to Finance Toolkit, ICT Finance Market Place

- (11) **Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days.** Jake Knapp. Bantam Press. 2016.
- (12) **Sketching unuser experiences: Getting the design right and the right design.** Bill Buxton. Morgan Kaufmann. 2011.

Requisitos:

Los estudiantes que quisieran tomar este curso sin progresión con el curso anterior (Exploración de Oportunidades para Innovar) deberán llenar un formulario con la siguiente información:

- 1. Idea de Solución.**
- 2. Validación Prototipo de idea.**
- 3. Problema/Necesidad.**
- 4. Validación usuario en el contexto.**
- 5. Etapa de desarrollo del proyecto.**

El propósito es evaluar la etapa de desarrollo del proyecto en la fase idea de solución.

Vigencia desde:	Desde Otoño 2024
Elaborado por:	Paulina Concha